

VIRTUAL BOY

VUE-VH3J-JPN

VERTICAL FORCE

バーティカルフォース



HUDSON SOFT

HUDSON SOFT

このたびは、(株)ハドソンのパーチャルボーイ専用カートリッジ『バーティカルフォース』をお買い上げ頂き、誠にありがとうございました。まずはじめに別冊の「注意書」をお読みいただき、次にこの「取扱説明書」の指示に従い、各調整をおこなったうえ、正しい使用方法でご使用ください。なお、「注意書」およびこの「取扱説明書」は大切に保管してください。

CONTENTS

[もくじ]

ゲームを始める前に (目の幅・ビント調整)	4
オートマティックポーズ 機能について	7
ストーリー	8
操作方法	10
ゲームの始め方	12
画面の見方	14



ゲームの遊び方	16
敵キャラ紹介	25
ステージ紹介	30



ゲームを始める前に

バーチャルボーイには、いろいろな調整をするところがあります。ゲームをスタートする前に必ずこれらの調整をおこなってください。

■バーチャルボーイ本体にカートリッジを正しくセットしてください。カートリッジをセット後、コントローラの前面にある電源スイッチをONにすると、しばらくして右の画面が現れます。



■スタートボタンを押すと「目の幅調整画面」に切り替わります。各調整はこの画面を見ながらおこないます。



目の幅調整

プレイヤーの左目と右目の幅にバーチャルボーイ内部の表示装置を合わせる調整です。



調整画面を見ながら、本体上部にある「目の幅調整ダイヤル」をまわし、画面4すみにあるマークが見える状態にあわせてください。

このように4すみのマークが見えるように調整してください。

※4つのマーク全てが見えない場合もありますが、3つ見えていればゲームに支障はありません。

その他の調整については、バーチャルボーイ本体取扱説明書をお読みください。

オートマティックポーズ機能について

バーチャルボーイ専用カートリッジには、プレイヤーの目の健康を守るため、適度な時間でゲームを自動的に休止する「オートマティックポーズ機能」があります。

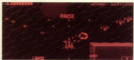
■「目の幅調整画面」で調整を終えた後、スタートボタンを押すと、「オートマティックポーズ機能」の設定画面に切り替わります。L○ボタンの左右で、YES／NOを選択しましょう。再びスタートボタンを押すとデモが始まり、さらに押すとタイトル画面が表示されます。



■「パーティカルフォース」は各ステージ終了後に「オートマティックポーズ機能」が働き、ポーズ（PAUSE＝一時中断）状態となります（オートマティックポーズ機能がONの場合のみ）。適度な休憩をとり、自や体を休めてください。スタートボタンかAボタンを押すと、ゲームを再開できます。



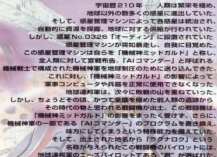
ゲーム中のポーズ画面でセレクトボタンを押すと、「自の補調整」が行えます。調整終了後、再びセレクトボタンを押せば、ポーズ画面に戻ります。



STORY



機械神破壊と人類の存亡



宇宙歴210年——人類は繁栄を極め、
地球以外の数多くの惑星に進出していた。
そして、惑星管理マシンによって各惑星は統治され、
自動的に資源を採掘、地球に対する供給が行われていた。
しかし、惑星No.0328「オーディン」に設置されていた
惑星管理マシンが突然暴走し、自覚に目覚めた。
この惑星管理マシンは自らを「機械神ミッドガルド」と称し、
全人類に対して宣戦布告。「AIコマンダー」と呼ばれる
機械戦士で構成された機械神軍を地球制圧のために送り込んできた。
これに対し、「機械神ミッドガルド」の影響によって
軍事コンピュータや兵器を正常に使用できなくなった
地球連邦軍は、次々に敗戦の山を重ねていった。
しかし、ちょうどその頃、かつて繁栄を極めた前人類の遺跡から
その時代の物と思われる戦闘機が出土。この戦闘機は、
「機械神ミッドガルド」の影響をまったく受けず、さらに、
機械神軍の一部である「AIコマンダー」のプログラムを書き換え、
味方にしてしまうという特殊能力を備えていた。
そして、出土された地名から「ラグナロク」という
名称が与えられたこの戦闘機のパイロットには、
地球連邦軍のエースパイロットである「君」が選ばれた。

を賭けた戦いが今、始まる！

操作方法

(Control)

コントローラの各ボタンの名称と、基本操作方法を説明します。
なお、ここで紹介する操作方法は、初期設定のタイプですが、
P 13で紹介する「KEY CONFIG」で変更することもできます。

■各ボタンの名称と基本操作



Lボタン**自機の移動**

自機「ラグナロク」を上下左右、斜めの全8方向へ移動します。また、コンフィグ画面などにおけるカーソルの移動も行います。

Rボタン**AIキャラの入れ替え**

使用中のAIキャラ（P 20参照）とストックしているAIキャラの入れ替えを行います。ストックされているAIキャラの位置とこのボタンの方向が対応しており、左側にあるストックは左、中央のストックは上または下、右側のストックは右でそれぞれ、使用中のAIキャラと入れ替えることができます（詳細はP 21参照）。

Aボタン**ライン移動**

高さの異なる2つのラインの間を移動します（P 17参照）。また、メニュー等の決定にも使用します。

Bボタン**AIキャラのボム化**

使用中のAIキャラを選択させて、画面内の敵にダメージを与えます（P 23参照）。

L/Rトリガー**ショット**

通常弾を発射します。押しっぱなしで連射できます。

スタートボタン**ゲームの一時中断**

ゲームの一時中断（ポーズ）とメニュー等の決定に使用します。

セレクトボタン**AIキャラの操作変更**

AIキャラのライン移動とストック（入れ替え）操作の設定を変更します。このボタンを押すごとに、「ライン移動＝マニュアル／ストック＝マニュアル」→「ライン移動＝マニュアル／ストック＝オート」→「ライン移動＝オート／ストック＝マニュアル」→「ライン移動＝オート／ストック＝オート」の順に切り替わります（P 15参照）。

ゲームの始め方

Game Start

ここでは、ゲームの開始方法を説明します。また、ゲームの難易度や操作方法の変更を行うことができる「**コンフィグ**」モードの利用法も同時に紹介しましょう。

■ゲームスタート

タイトル画面が表示中にスタートボタンかAボタンを押すと、3つのメニューが表示。以下の説明に従って各メニューを実行しましょう。

GAME START 【ゲームを開始する】

ゲームをスタートするためのメニューです。LボタンとRボタンの上下でこのメニューにカーソルを合わせてスタートボタンかAボタンを押すと、ゲームが始まります。



BRIGHTNESS 【画面の輝度を調整する】

画面の輝度（明るさ）を調整します。下記と同様の操作で選択決定を行うと、輝度調整画面が表示。この調整画面では、Aボタンで画面を明るくし、Bボタンで暗くすることができます。調整終了後、Lボタンで下で「EXIT」にカーソルを合わせてAボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。

CONFIG 【ゲーム環境を設定する】

ゲームの難易度や操作方法を設定するメニューです。下記と同様の操作で選択決定を行うと、各の設定画面が表示されます。なお、各設定方法は、各ページで説明します。



CONFIG

ゲームの難易度を設定する

ゲームの難易度を設定します。まず、Lのボタンの上下で「GAME LEVEL」の位置にカーソルを合わせたら、次に、左側で1～3のいずれかの数字（数字が大きいほど難しく、10 にカーソルを合わせましょう）。

KEY CONFIG

操作方法を変更する

コントローラの操作タイプを変更します。Lのボタンの上下を押すと、初期設定である「TYPE A」の横にカーソルが表示されます。「TYPE B」に変更したい場合は、Lのボタンの左側でカーソルを合わせましょう。2タイプの操作方法の違いは、下記の表を参照してください。ちなみに、L/トリガーの操作（敵機のショット）は変更することができません。なお、この取扱説明書内の操作方法の内容は、すべて「TYPE A」（初期設定）に準じて説明しています。

	TYPE A	TYPE B
Lのボタン	自機の移動	AIキャラの入れ替え
Rのボタン	AIキャラの入れ替え	自機の移動
Aボタン	ライン移動	AIキャラの操作変更
Bボタン	AIキャラのボム化	ゲームの一時中断
スタートボタン	ゲームの一時中断	AIキャラのボム化
セレクトボタン	AIキャラの操作変更	ライン移動

EXIT

設定を終了する

コンフィグ設定を終了します。Lのボタンの上下で「EXIT」にカーソルを合わせてスタートボタンかAボタンを押すと、設定終了となり、メニュー画面画面に戻ります。

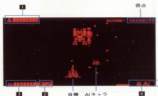
画面の見方

Point of View

通常画面には、ライフゲージやAIキャラのストックなど、プレイヤーにとって重要な情報が表示されています。ここでは、それぞれの見方を説明しましょう。

■通常画面の見方

右の通常画面内には、①～④の4つの情報が表示されます。情報の内訳は、まず、自機に関する内容が①の1つ、AIキャラ（P.20参照）に関する内容が②～④の3つとなっています。以下でそれぞれの見方を説明します。



① 自機のライフゲージ

自機のライフゲージです。ライフは最大8で、敵の弾や体当たりを受けたり、画面のスクロールによって障害物に押し潰されたりすると減少していきます。このライフがすべてなくなると自機は爆発、ゲームオーバーとなります。

■ AIキャラの操作の表示

使用中のAIキャラのライン移動とストック操作のオート/マニュアル（下記参照）表示です。全部でも種類の組み合わせがあり、セレクトボタンを押していくことで随時変更することができます。また、オートの場合は、ライン移動、ストックともにそれぞれアイコンで表示されます（下記参照）。

●ライン移動のオート/マニュアル

オート AIキャラの行動パターンに応じて自動的に移動する
マニュアル 常に自機と同じラインに存在する

●ストックのオート/マニュアル

オート ライフの残りが1になると自動的にストックされる
マニュアル プレイヤーが操作を行わない限りストックされない

1

ライン移動が
オートの表示



2

ストックが
オートの表示



●●がともに表示 されていない場合	→	ライン移動:マニュアル ストック:マニュアル
●のみが表示され ている場合	→	ライン移動:マニュアル ストック:オート
●のみが表示され ている場合	→	ライン移動:オート ストック:マニュアル
●●がともに表示 されている場合	→	ライン移動:オート ストック:オート

■ AIキャラのライフゲージ

使用中のAIキャラのライフゲージです。自機のライフゲージと同様。ライフは最大3で、敵の攻撃を受けると減少します。すべてなくなると、使用中のAIキャラは消滅してしまいます。

■ AIキャラのストック

現在ストックしているAIキャラです。最大3機までストックでき、ストックすることによって、減少したライフゲージが徐々に回復していきます（回復中のAIキャラは点滅）。

ゲームの遊び方

How to Play

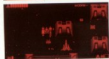
目的や流れといった基本的な内容から、このゲームの特徴である「ソリッドラインシステム」や「AIキャラ」などのシステム、さらに、自機のパワーアップなどを説明します。

■ゲームの目的と流れ

このゲームは、全5ステージから成り、各ステージの中間には中ボス、最後には大ボスとの戦闘が控えています。最終的にはステージ5のラストボスを倒すことが、ゲームの目的となります。

■ゲームの特徴

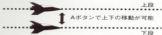
このゲームの特徴は、「ソリッドラインシステム」と「AIキャラ」です。前者は、各ステージに設定された高さの異なる2つのライン間を、自機が自由に移動することができるシステムです（右ページ参照）。後者は、独自の思考能力によって移動や攻撃を行い、自機を積極的に援護するオプションキャラです（P.20参照）。



■ソリッドラインシステム

左ページで説明したように、Aボタンを押すことで、自機は高さの異なる2つのライン間を自由に移動することができます。ただし、敵機も同様に行いますので、攻撃をする際は、敵機とのラインを合わせる必要があります。

●概念図（真横から見た場合）



上段にいる状態



Aボタン

下段にいる状態



背景が真下にある場合はライン移動不可

ライン移動は、基本的に全ステージで実行することができますが、自機の真下に障害物がある場合は、下のラインへの移動はできません（Aボタンを押しても何も起こらない）。また、その後の状況で、自機の真上に障害物がある場合も、当然上のラインへの移動はできませんので注意しましょう。



■自機のパワーアップ

自機の強力な味方となるのが、ここで紹介するパワーアップアイテムとAIキャラ(P.20参照)です。この2つの出現パターンは、①敵キャラである「キャスタン」(下の写真参照)を倒すと現れる②前方から単体で浮遊してくるの2通りです。パワーアップアイテムは全3タイプで、入手するとそれぞれの特徴を持ったショット形態に変化。さらに、同タイプのアイテムを入手していくと、レベル3までアップが止まず(右ページ参照)。

パワーアップアイテムとAIキャラを出す「キャスタン」



パワーアップアイテム一覧



レーザー系



銃撃
ショット系



2WAY+
シールド系

●ダメージを受けるとパワーダウン

パワーアップ状態で敵の攻撃を受けると、ライフゲージが減少(2WAY+シールド状態は除く)し、パワーアップのレベルが1段階下がります。パワーアップがレベル1であれば、ノーマル状態に戻ってしまうのです。

●武器の変更

パワーアップ状態で、別のタイプのパワーアップアイテムを入手した場合、そのタイプのショットに変化しますが、レベルは上がりません。(下記参照)。

例 レーザーレベル2の状態で銃撃ショット系のパワーアップアイテムを入手すれば、自機を銃撃ショットレベル2の状態に変更できます。



レーザー系

敵機を通過するレーザー(障害物も通過する)を敵に当てる。レベルが上がるとにつれてレーザーは速くなります。

レーザーレベル1



レーザーレベル2



レーザーレベル3



拡散ショット系

自機を中心に8方向へ弾を放ちます。レベル2では4方向、レベル3では8方向に弾を放つことが可能です。

ショットレベル1



ショットレベル2



ショットレベル3



2WAY・シールド系

敵の攻撃から自機を守るシールドが展開します。レベル1、2では固定式ですが、レベル3で回転式となります。

シールドレベル1



シールドレベル2



シールドレベル3



■自機とともに戦う AI キャラ

AIキャラは、自機のサポートとして敵機を自動的に追従し、攻撃を行うユニットです。以下で、このAIキャラについて詳しく説明していきます。



●3タイプのAIキャラと各行動パターン

AIキャラはP.18で紹介したとおり、パワーアップアイテムと同様の3パターンで出現します。このAIキャラには、レーザー系、威嚇ショット系、回復系の3タイプがあり、入手して使用する（あるいは、Rボタンを押してストックされているAIキャラを呼び出す「呼び出し要領」）ことで、自機とともに戦います。各タイプの行動パターンは基本的に同じですが、回復系のみ自機が傷を負っていない場合の行動パターンが異なります（下記参照）。



レーザー系

敵機を貫くレーザーを発射するユニットです。敵が画面内に存在するときは、自機の周囲で弾を撃ち、敵が画面内に存在しないときは、敵を見失ったら、自ら攻撃を行います。



威嚇ショット系

全方位に強力な弾を連射するユニットです。敵が画面内に存在するときは、自機の周囲で弾を撃ち、敵が画面内に存在しないときは、敵を見失ったら、自ら攻撃を行います。



回復系

通常の攻撃と自機の回復を行うユニットです。敵が画面内に存在するときは、自機の周囲で弾を撃ち、敵が画面内に存在しないときは、自機に接近してライフゲージを回復します。

●AIキャラの入手

画面内に出現したAIキャラは、自機が触れることによって入手できます。その場合、他のAIキャラの使用状況やストックの状態によって扱いが異なりますので下記を参照してください。なお、AIキャラを使用中であつた3機ストックしている場合は、出現したAIキャラを入手することができません。



⇒AIキャラを使用していないときに入手した場合

AIキャラを使用していない（ストックしてある）場合、入手したAIキャラは即、行動を開始します。

⇒すでにAIキャラを使用しているときに入手した場合

AIキャラを使用中に入手したAIキャラはストックされます。1機もストックされていない場合は、即ち左側の位置にストックされますが、すでに1、2機ストックされている場合は、空いている位置にストックされます。

●AIキャラの切り替えとストック

実際に自機とともに戦うAIキャラ（1機）のほか、最大3機までのAIキャラを同時ストックしておくことができます。使用中のAIキャラとストックされているAIキャラの切り替えは、Rボタンを押すことで行います。この切り替え操作を行う場合、ストックの位置とRボタンの方向がそれぞれ対応していますので、下記を参照してください。なお、P.11、15で紹介したとおり、セレクトボタンで上記の操作のオート/マニュアルを設定できます。



ストックの位置と
対応するRボタンの方向



Rボタンの左と右側の位置、または下と中央の位置、もと右側の位置がそれぞれ対応。その方向を押すことでストック中のAIキャラを使用できます。

● AIキャラのレベルアップ

AIキャラを使用中にパワーアップアイテムを手に入ると、そのAIキャラはレベルアップします。この時、AIキャラのレベルアップとパワーアップアイテムのタイプは、関連性がありません。例えば、レーザー系のAIキャラを使用中に拡散ショット系のアイテムを手に入っても、AIキャラは拡散ショット系になるわけではなく、レーザー系としてレベルアップするのです。こうしてパワーアップアイテムを手に入れていくことで、各タイプともに最大レベルまで上げることが出来ます（右記参照）。また、レベルアップしたAIキャラは、ストックしても状態は変わりません。ただし、レベル2以上のAIキャラが敵の攻撃を受けると、1レベルダウンしてしまいます。

レーザー系

レベル2「太レーザー」からレベル3「ツインレーザー」となり、縦横形態で「超太レーザー」になります。

レベル1



レベル3



レベル2



レベル4



拡散 ショット系

レベルアップするにつれて四方へのショットが強化していきます。レベル4で前後2方向ずつの「4 WAY」になります。

レベル1



レベル3



レベル2



レベル4



回復系

レベルが上がると、各方向へのショットが可能になるとともに、自機の回復能力(HP 30)もアップしていきます。

レベル 1



レベル 3



レベル 2



レベル 4



● AIキャラの回復と消滅

使用中のAIキャラは、敵の弾や体当たりを受けるとライフゲージが減少します。ですが、こうしてダメージを受けたAIキャラはRのボタンでストックすることにより、そのライフゲージを回復することが出来ます(回復中のAIキャラは点滅)。なお、ダメージを受けてレベルダウンした場合、回復を行っても元のレベルアップ状態には戻りません。また、ライフゲージがすべてなくなってしまうとそのAIキャラは消滅してしまいます。



ボム化して敵にダメージを与える

AIキャラを使用中にRボタンを押すと、そのAIキャラが爆発して(ボム化)、画面内にいるすべての敵に一定のダメージを与える事ができます。ただし、ボム化はAIキャラ1機につき1回のみですので、残りのライフゲージやストック中のAIキャラなどの状況を十分に考えてから、ここぞという場面で行うようにしましょう。



■ゲームオーバーと コンティニュー

ここでは、ゲームオーバーの
条件とコンティニューの方法
を説明します。

●ゲームオーバー

敵の攻撃を受けたり、画面のスクロ
ールによって障害物に押し潰されたり
するとライフゲージが減少します。
そして、このライフゲージがすべて
なくなってしまうと画面は赤えんを
表示し、ゲームオーバーとなります。

●コンティニュー

ゲームオーバーになると下の画面が表示されます。ここで10秒以内にスタートボタンかAボタン
を押せば、コンティニューとなります。なお、ゲームオーバーになった場所によって、コン
ティニューによるゲーム再開地点が
異なりますので、詳しくは右記を参
照してください。ちなみに、コンテ
ィニューは何回でも可能です。



ダメージを受けた瞬間は一定時間無敵

敵の攻撃等によってダメージを受けると、自機は
2秒間無敵になり、この間は無敵状態となります。敵
が密集しているエリアなどでは、この無敵状態を
利用して敵の攻撃が当たらない地点へ移動したり、
敵の攻撃を回避してしまうといった方法を使うと
いいでしょう。

なお、パワーア
ップアイテムを
入手した瞬間も
同様に無敵状態
となります。



ゲーム再開地点の違い

中ボスを倒す前に
ゲームオーバーに
なった場合

各ステージの
最初から
ゲーム再開

中ボスを倒した後に
ゲームオーバーに
なった場合

各ステージの
中ボスの直後から
ゲーム再開

敵キャラ紹介

Enemy

ここでは、自機を厳しく攻めたてる敵キャラクターを紹介します。

ノーマルキャラ、中ボス、大ボスの3タイプがあり、
それぞれの特徴に沿った動き、そして攻撃を行います。

■プレイヤーの 行く手を遮る 多数の敵機

ノーマルキャラは、各
ステージ全段において
さまざまなタイプが登
場。自機を攻撃します。
さらに、次々と強力な
武器に装備替えしなが
ら登場する中ボスと、
中ボスをしめて回復と
数値の強さを誇る大ボ
スが、自機の前に大き
く立ちほだけります。

ノーマルキャラ

スネール

.....
通常の機體で性能をフルに発揮する
数量の敵機種。機早い動きから攻撃
を仕掛けてくる。



フェスト

.....
高い性能を誇る機動
兵器。数機の異なる
機體種が多数存在し、
このタイプは重武装
型である。

ノーマルキャラ

ストーラー

.....
 移動用の大出力エンジンを2機搭載した中型機動兵器。重量バランスが悪く、運動性能が低い。



ラフボルト

.....
 軽量の高速機動戦闘機。円盤状のフォルムによって、水上飛渡を可能としている。



バイファル

.....
 尾端戦用の機動機。機障を縮めて展開し、弾丸的な攻撃を仕掛けてくる。



ビーチ

.....
 機動兵器の制空戦闘機。機動性を主とした攻撃を得意とする。

アルターファクス

機械神軍に於いて広く普及した自動砲台。自機の接近を感知すると、連射式のロケット弾を発射してくる。



クレア

機械神軍の宇宙空母に配備された標準砲台。莫大な上昇力で自機を追尾してくる。



レイザー

友軍からの攻撃を回避する攻撃機。元は砲撃機だったが、航路変更の良きから攻撃機に転用された。



ラザレイ

局地戦用の機動兵器。強力なスラスターユニットを装備しているため、次上を自由自在に動き回ることができる。

中ボス(ブラッド)

「ブラッド」は、「機械神」が作り出した特殊コマンダーで、さまざまな武器を装備しながら全ステージに登場します。ステージ1〜4までは、装備している武器が破壊されると本体が逃げ出し、ステージ5で最終形態となります。ここでは、ステージ4までの形態を紹介します。



レーザー
ショット形態

【ステージ1】
同時に装備した高威力の大
きいレーザー
砲で、万物を
破壊する。



マシンガン
ショット形態

【ステージ2】
同時に装備した大
口径のマシンガン
で、あらゆる物体
を撃破する。



ワイドショット形態

【ステージ3】
同時に装備した強力な拡
散砲で、多方向に弾をば
らまく。

ハイパーアーム形態

【ステージ4】
超強力アームパン
チで、迫ってくる物
体を叩き潰す。



大ボス

フェイラー【ステージ1】

戦艦の建造ドッグを制御するAIコマンダー。本体を工作機械に集めて自在に移動し、攻撃してくる。



モルフォア

【ステージ2】

元は建造員専用マシンとして開発されたAIコマンダー。地中にいる間は、一切の攻撃を受けつけない。



ステージ紹介

Stage

「パーティカルフォース」は、全5ステージで構成されています。
ここでは、その5つのステージの中から、序盤戦の
舞台となるステージ1、2を紹介しましょう。

■ラグナロクが 駆け抜ける 5つのステージ

プレイヤーが操作する戦闘機「ラグナロク」の戦いは、巨大戦艦が漂う宇宙空間からスタートします。そして、砂漠にそびえる古代遺跡の上空を駆け抜け、大海原へと戦いの舞台は移っていきます。さらに、敵の要塞内での攻防が繰り広げられたあと、最終ステージー異次元での戦いとなります。

STAGE

1

宇宙戦艦



広大な宇宙空間に漂う巨大戦艦が手掛けるステージです。

STAGE

2

砂漠の遺跡



灼熱の砂漠に古代文明の遺跡が待ち受けるステージです。

- ご使用になる方及び保護者は、注意書及び取扱説明書を必ず読んでから使用してください。
- バーチャルボーイは必ず屋内で使用してください。
- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩してください。
- 酷れた状態や連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- バーチャルボーイは適切な調整をした上で使用してください。
- 幼児が使用される場合は必ず保護者が側にいて、取扱説明書に従った指導をしてください。



※画像によっては、バーチャルボーイで正確に表えない入があります。

ハドソン●ユーモアネットワーク

HUMOR NETWORK

雑誌じゃ読めない!

ゲーム雑誌がいっぱい!

ハドソンでは、ユーザーのみならず各社からの依頼で「ユーモアネットワーク」を毎月発行。最新ソフト情報ほか毎月4年の漫画など情報がいっぱい! この貴重誌を角留する方は、ソフトと同時のアンケートが書かれている「角留券希望」の欄に○をつけて送ってください。角留券をお送りします。



●賞品抽選 (賞品にプレゼント!)

当選になると、賞品抽選のほかにも、「ユーモアネットワークオリジナル特製グッズ」を賞品にプレゼントします。



か い い ん ほ し ゃ う ち ゃ う
会員募集中!!



HUDSON SOFT

本 社	〒202 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル	TEL 011-841-4623	FAX 011-821-1854
ハドソン東京	〒102 東京都千代田区市川町3丁目1番1号 ハドソンビル	TEL 03-3260-4622	FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪	〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大丸ビル5F505号	TEL 06-251-4622	FAX 06-251-6244

(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)



**ゲームサポート
センター**

受付時間/13:00-18:00

●土・日・祝日はお休みです。

TEL 03-5261-2000 FAX 03-251-0002 E-MAIL 011-821-3915

●PC、ウツサに関する質問にはお答えできますのでお気軽に。

〒202 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-10
ハドソンビル ゲームサポートセンター内

FOR SALE ONLY IN JAPAN (NOT FOR EXPORT) (NOT FOR SALE)

本誌は日本国内での販売を目的として発行し、また他国での複製は禁止されています。

©1995 HUDSON SOFT

刊行権、販売権、著作権はすべて、はだそふの商標です。